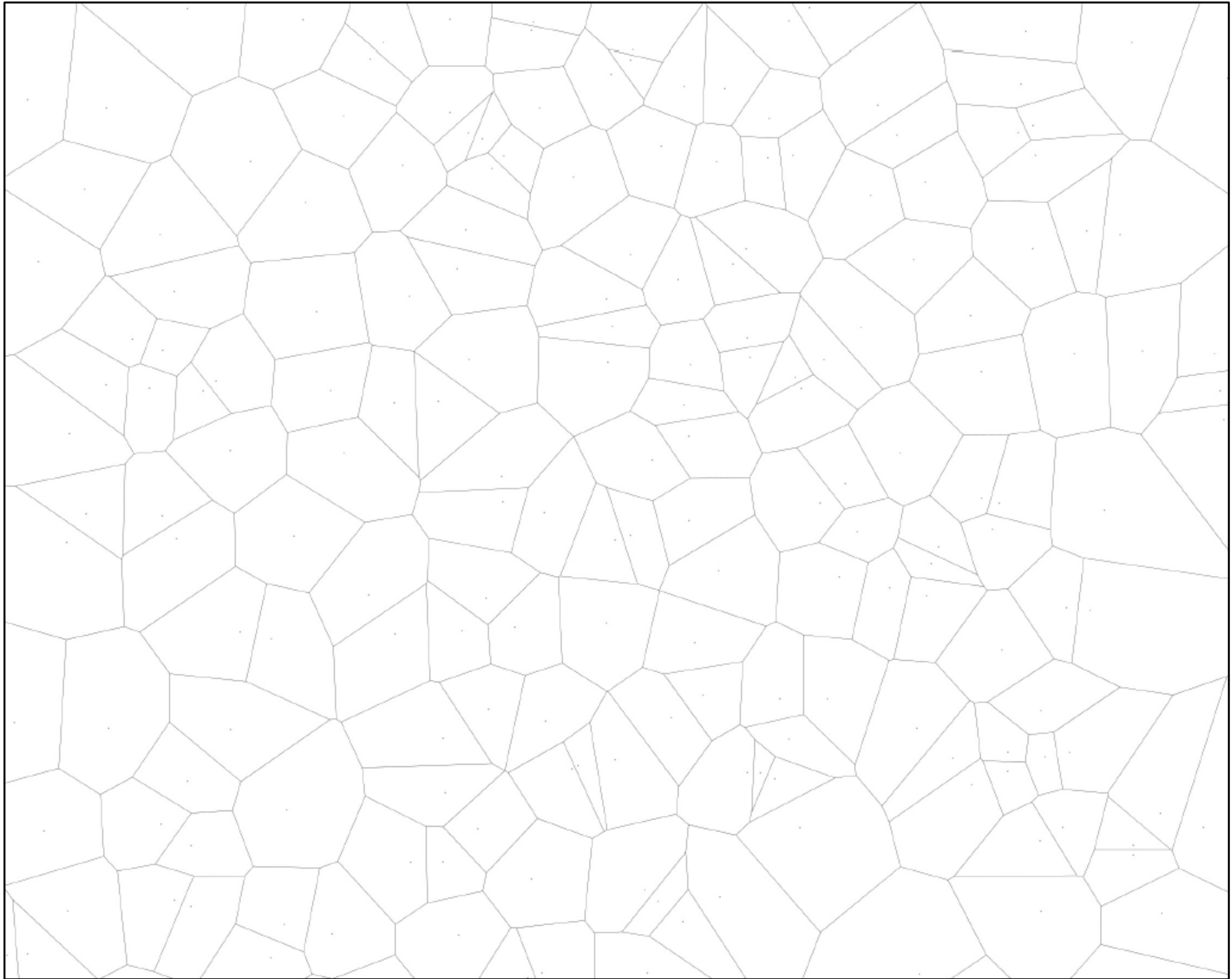
КРЕПОСТЬ



Что эта крепость защищает? *Выбери 1:*
○ – Гавань и порт.
○ – Часовню, храм, школу или убежище.
○ – Торговый путь и рынок.
○ – Неспокойную и спорную границу.
○ – Богатую провинцию с полями и лесами.
○ – Это аванпост на вражеской земле.

Кто ее враги? *Выбери 2 или 3:*
○ – Беспокойные и мятежные свободные землевладельцы.
○ – Враждебные, так никогда и не покоренные кланы.
○ – Местный военачальник, амбициозный и храбрый.
○ – Соседняя соперничающая корона.
○ – Сухопутные грабители.
○ – Морские грабители.
○ – То, что осталось от власти короны.
○ – Возрождение древней вражды.
○ – Корона, незаконно захваченная тираном.

Каковы ее укрепления? *Выбери 4:*
○ – Площадки для лучников.
○ – Узкие подступы.
○ – Глубокие погреба, склепы и убежища.
○ – Подъемный мост.
○ – Ров.
○ – Кордегардия.
○ – Расположение на холме.
○ – Расположение на острове.
○ – Частокол.
○ – Донжон.
○ – Каменная стена.
○ – Длинные дома из камня и дерева.
○ – Необычно богатая сокровищница.
○ – Сторожевые и сигнальные башни.
○ – Колодец или глубокая цистерна.

Если кто-то решит играть кастеляном, он добавляет 1 укрепление на выбор.

Что есть в ее оружейной? *Выбери 4:*
○ – Копья.
○ – Кожаные доспехи и шлемы.
○ – Круглые щиты.
○ – Луки и запас стрел.
○○ – Арбалеты и запас болтов.
○○ – Кольчуги и железные шлемы.
○○ – Мечи.
○○ – Топоры/молоты/древковое оружие.
○○ – Лошади, конные копья, конные щиты.
Для 10/ ○ – Для 20 / ○○ – Для 60 воинов

Улучшения:
○ – Добавь предмет в оружейную.
○ – Добавь временное укрепление.
○ – Заготовь припасы для осады.
○○○ – Добавь постоянное укрепление.
○○○ – Расширь стены крепости.

Проблемы:
○○ – Убери 1 из оружейной.
○○ – 1 укрепление требует ремонта.
○○ – Убери 1 укрепление.

ЛЮДИ ______________________________

ХАРАКТЕРИЗУЮТСЯ

ВЫГЛЯДЯТ

ИЗВЕСТНЫ

ЯЗЫКИ И ИМЕНА

КОЛИЧЕСТВО

Душ:

Домов:

Воинов:

РИТУАЛЫ

Их благословение
Их суд

ВОЙНА

Вступить в битву

БОГАТСТВО

Их обеспечение
Их гостеприимство
Их готовность

ПОТЕРИ В БИТВЕ

Мы сильны и невредимы.
Нас ранили.
Нас покалечили.
Нас выпотрошили.
Нас вырезали.

КАЖДЫЙ ИЗ НАС

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

Когда ты считаешь павших:

Ранены: ожидай, что некоторые *уже ни для кого не угроза*, а некоторые *ранены и потрясены.*

Покалечены: ожидай, что некоторый *убиты*, некоторый *уже ни для кого не угроза,* а некоторые *ранены и потрясены.*

Выпотрошены: ожидай, что многие *убиты*, некоторые *уже ни для кого не угроза,* а многие *ранены и потрясены.*

Вырезаны: ожидай, что многие *убиты*, многие *уже ни для кого не угроза,* некоторые *лишь хотят выжить,* а некоторые *ранены и потрясены.*

ВЫДАЮЩИЕСЯ ПЕРСОНАЖИ МЦ

ИМЯ ________________

В ПОЕДИНКЕ

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

УРОН   БРОНЯ

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

ИМЯ ________________

В ПОЕДИНКЕ

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

УРОН   БРОНЯ

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

ИМЯ ________________

В ПОЕДИНКЕ

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

УРОН   БРОНЯ

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

Люди ____________________

Характеризуются

Выглядят

Известны

Языки и имена

Количество

Душ:

Домов:

Воинов:



Ритуалы

Их благословение
Их суд



Война

Вступить в битву



Богатство

Их обеспечение
Их гостеприимство
Их готовность

Потери в битве

Мы сильны и невредимы.
Нас ранили.
Нас покалечили.
Нас выпотрошили.
Нас вырезали.

Каждый из нас

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

Когда ты считаешь павших:

Ранены: ожидай, что некоторые *уже ни для кого не угроза*, а некоторые *ранены и потрясены.*

Покалечены: ожидай, что некоторый *убиты*, некоторый *уже ни для кого не угроза,* а некоторые *ранены и потрясены.*

Выпотрошены: ожидай, что многие *убиты*, некоторые *уже ни для кого не угроза,* а многие *ранены и потрясены.*

Вырезаны: ожидай, что многие *убиты*, многие *уже ни для кого не угроза,* некоторые *лишь хотят выжить,* а некоторые *ранены и потрясены.*

Люди ____________________

Характеризуются

Выглядят

Известны

Языки и имена

Количество

Душ:

Домов:

Воинов:



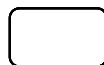
Ритуалы

Их благословение
Их суд



Война

Вступить в битву



Богатство

Их обеспечение
Их гостеприимство
Их готовность

Потери в битве

Мы сильны и невредимы.
Нас ранили.
Нас покалечили.
Нас выпотрошили.
Нас вырезали.

Каждый из нас

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

Когда ты считаешь павших:

Ранены: ожидай, что некоторые *уже ни для кого не угроза*, а некоторые *ранены и потрясены.*

Покалечены: ожидай, что некоторый *убиты*, некоторый *уже ни для кого не угроза,* а некоторые *ранены и потрясены.*

Выпотрошены: ожидай, что многие *убиты*, некоторые *уже ни для кого не угроза,* а многие *ранены и потрясены.*

Вырезаны: ожидай, что многие *убиты*, многие *уже ни для кого не угроза,* некоторые *лишь хотят выжить,* а некоторые *ранены и потрясены.*

Люди

Характеризуются

Выглядят

Известны

Языки и имена

Количество

Душ:

Домов:

Воинов:

Ритуалы

Их благословление
Их суд

Война

Вступить в битву

Богатство

Их обеспечение
Их гостеприимство
Их готовность

Воины

Обведи, все, что есть

Доспехи *(+1 Броня)*: кожа, кольчуга.
Шлемы *(+1 Броня)*: железные, кожаные.
Щиты *(+1 Броня, +1 Урон)*: круглые щиты.
Оружие *(Урон 2)*: кинжалы, топорики, ножи, камни.
Оружие *(Урон 3)*: топоры, дубины, молоты, копья, мечи.

Лучники: *(Урон 4 на расстоянии)*: луки, арбалеты.
Вариант атаки: *вы начинаете атаку с залпа, нанося +1 Урон.*
Вариант обороны: *если вы организованно обороняетесь, вы осыпаете врага градом стрел, нанося +1 Урон.*

Кавалерия: лошади, конные копья *(Урон 3)*, конные щиты (+1 Броня, +1 Урон).
Вариант атаки: *вы бросаете конницу в атаку, нанося +1 Урон и рассекая строй врага.*

Стена щитов: щиты, специальная тренировка.
Вариант обороны: *если вы организованно обороняетесь, вы получаете +2 Брони, а не +1.*

Выдающиеся персонажи МЦ

Имя

В поединке

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

Урон Броня

Встреча со смертью

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

Имя

В поединке

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

Урон Броня

Встреча со смертью

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

Потери в битве

Мы сильны и невредимы.
Нас ранили.
Нас покалечили.
Нас выпотрошили.
Нас вырезали.

Каждый из нас

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

Когда ты считаешь павших:

Ранены: ожидай, что некоторые *уже ни для кого не угроза*, а некоторые *ранены и потрясены.*

Покалечены: ожидай, что некоторый *убиты*, некоторый *уже ни для кого не угроза,* а некоторые *ранены и потрясены.*

Выпотрошены: ожидай, что многие *убиты*, некоторые *уже ни для кого не угроза,* а многие *ранены и потрясены.*

Вырезаны: ожидай, что многие *убиты*, многие *уже ни для кого не угроза,* некоторые *лишь хотят выжить,* а некоторые *ранены и потрясены.*

ВОЕННЫЙ ОТРЯД

ОБЩАЯ ЧИСЛЕННОСТЬ______ [ ] ВОЙНА

Используй показатель Войны большинства в отряде или крупнейшей фракции

[ ] УРОН

[ ] БРОНЯ

ОСОБЕННОСТИ

Лучники: *(Урон 4 на расстоянии)*: луки, арбалеты.
Вариант атаки: *вы начинаете атаку с залпа, нанося +1 Урон.*
Вариант обороны: *если вы организованно обороняетесь, вы осыпаете врага градом стрел, нанося +1 Урон.*

Кавалерия: лошади, конные копья *(Урон 3)*, конные щиты (+1 Броня, +1 Урон).
Вариант атаки: *вы бросаете конницу в атаку, нанося +1 Урон и рассекая строй врага.*

Стена щитов: щиты, специальная тренировка.
Вариант обороны: *если вы организованно обороняетесь, вы получаете +2 Брони, а не +1.*

СНАРЯЖЕНИЕ

Обведи, все, что есть

Доспехи *(+1 Броня)*: кожа, кольчуга.
Шлемы *(+1 Броня)*: железные, кожаные.
Щиты *(+1 Броня, +1 Урон)*: круглые щиты.
Оружие *(Урон 2)*: кинжалы, топорики, ножи, камни.
Оружие *(Урон 3)*: топоры, дубины, молоты, копья, мечи.

СОСТАВ

ЛЮДИ ЧИСЛ. ВОЙНА
○ – Лучники (луки или арбалеты) / Кавалерия (лошади и копья) / Стена щитов / Иное:

ЛЮДИ ЧИСЛ. ВОЙНА
○ – Лучники (луки или арбалеты) / Кавалерия (лошади и копья) / Стена щитов / Иное:

ЛЮДИ ЧИСЛ. ВОЙНА
○ – Лучники (луки или арбалеты) / Кавалерия (лошади и копья) / Стена щитов / Иное:

ЛЮДИ ЧИСЛ. ВОЙНА
○ – Лучники (луки или арбалеты) / Кавалерия (лошади и копья) / Стена щитов / Иное:

ЛЮДИ ЧИСЛ. ВОЙНА
○ – Лучники (луки или арбалеты) / Кавалерия (лошади и копья) / Стена щитов / Иное:

ПОТЕРИ В БИТВЕ

Мы сильны и невредимы.
Нас ранили.
Нас покалечили.
Нас выпотрошили.
Нас вырезали.

КАЖДЫЙ ИЗ НАС

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

Когда ты считаешь павших:

Ранены: ожидай, что некоторые *уже ни для кого не угроза*, а некоторые *ранены и потрясены.*

Покалечены: ожидай, что некоторый *убиты*, некоторый *уже ни для кого не угроза,* а некоторые *ранены и потрясены.*

Выпотрошены: ожидай, что многие *убиты*, некоторые *уже ни для кого не угроза,* а многие *ранены и потрясены.*

Вырезаны: ожидай, что многие *убиты*, многие *уже ни для кого не угроза,* некоторые *лишь хотят выжить,* а некоторые *ранены и потрясены.*

ВЫДАЮЩИЕСЯ ПЕРСОНАЖИ МЦ

ИМЯ________________

[ ] В ПОЕДИНКЕ

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

УРОН [ ] БРОНЯ [ ]

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

ИМЯ________________

[ ] В ПОЕДИНКЕ

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

УРОН [ ] БРОНЯ [ ]

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

ИМЯ________________

[ ] В ПОЕДИНКЕ

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

УРОН [ ] БРОНЯ [ ]

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

ВЫДАЮЩИЕСЯ ПЕРСОНАЖИ МЦ

ИМЯ ________________

☐ В ПОЕДИНКЕ

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

ИМЯ ________________

☐ В ПОЕДИНКЕ

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

ИМЯ ________________

☐ В ПОЕДИНКЕ

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

ВЫДАЮЩИЕСЯ ПЕРСОНАЖИ МЦ

ИМЯ ________________

☐ В ПОЕДИНКЕ

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

ИМЯ ________________

☐ В ПОЕДИНКЕ

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

ИМЯ ________________

☐ В ПОЕДИНКЕ

Я стремлюсь к: храбрости, чести, радушию, верности, терпению, благочестию, добродетели.

Моя совесть позволяет мне: жестокость, богохульство, угодливость, ложь, убийство, грабеж, хвастовство.

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я силен, уверен и здоров.
Я ранен и потрясен.
Я лишь хочу выжить.
Я уже ни для кого не угроза.

ИМЯ ________________________________

СЮЗЕРЕН

С правами нового дворянства,
И опытом в войне,
Не тиран и не глупец.

Чтобы создать персонажа:

- *Выбери людей.*
- *Выбери имя.*
- *Ты мужчина, женщина или нечто иное?*
- *Ты типичный представитель своих людей или нет?*
- *Выбери характеристики: +2 Сильно, +1, +1, 0, -1.*
- *Выбери 4 права.*
- *Выбери дом и вещи*

ТВОИ ЛЮДИ ______________

Но опиши себя...

ХРАБРО

Перейти к действиям
Собрать воинов

ДОБРО

Убедить
○○○

СИЛЬНО

Вступить в поединок
Тяжкий труд

ОСТОРОЖНО

Оценить человека
Оценить ситуацию

ЖУТКО

Совет с иным миром

Призвать на помощь
Отказано в праве

ПРАВА

○ - У тебя есть **наследный титул и право** управлять крепостью.

○ - У тебя есть право **требовать и приказывать, чтобы некто явился к тебе**.

○ - У тебя есть право **даровать правосудие** людям в твоем доме и под твоей защитой.

○ - У тебя есть право **устанавливать законы** для деревень под защитой твоей крепости.

○ - Ты **законный наследник короны**. Когда она падет, у тебя есть право бороться за нее с другими наследниками.

○ - Когда ты **собираешь воинов** сражаться за тебя, у тебя есть право действовать Сильно, а не Храбро.

○ - У тебя есть право **вести переговоры с союзниками и врагами** на свое усмотрение.

○ - У тебя есть право **написать далеким союзникам просьбу о помощи**. Когда ты это делаешь, считай это сбором воинов из их числа.

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я доживу до 100 лет.
Я умру в преклонном возрасте.
У меня еще есть дела перед смертью.
Я это переживу.
Я увижу еще один рассвет.
Я еще дышу.

ВЕЩИ

Одежда:

Чаша:
Нож:
Доспехи:
Шлем:
Щит:
Оружие:

ОПЫТ

○○○ – Твое собственное право
○○○ – Право Самой Земли
○○○ – Право Нового Дворянства
○○○ – Право Древних Традиций
○○○ – Право Иного Мира
○○○ – Право Личной Доблести
○○○ – Право Войны
○○○ – Право Бескрайнего Мира

ЗАСЛУЖЕННОЕ БУДУЩЕЕ – ○

○○○ – Брось персонажа на смерть
○○○ – Прими судьбу
○○○ – Пробуди нечто ужасное
○○○ – Создай наследника для игры
○○○ – Заслуженное:

Когда ты отмечаешь третий круг опыта домена, сотри все отметки и получи новое право из этого домена, на свой выбор.

В конце встречи:
В конце встречи отметь 2 опыта.

Первый выбирает МЦ, поэтому спроси МЦ, какой домен отметить.

Второй выбирают другие игроки, так что спроси у них, какой домен отметить. Они должны прийти к согласию. Если они не могут прийти к согласию или любой из них не соглашается, вместо них выбирает МЦ.

Будь готов ответить на вопросы других игроков и МЦ о твоих целях, амбициях, тайных планах и переживаниях во время этой встречи.

Другие игроки не могут выбирать отметку в доменах заслуженного будущего, пока ты или МЦ не объявит его открытым.

Графу "Заслуженное" заполняет МЦ.

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ДОМ

На обороте...

ИМЯ ______________________________

ОХОТНИК НА ТРОЛЛЕЙ

Идущий во тьму,
Вооруженный светом и огнем,
Напуганный.

Чтобы создать персонажа:

- *Выбери людей.*
- *Выбери имя.*
- *Ты мужчина, женщина или нечто иное?*
- *Ты типичный представитель своих людей или нет?*
- *Выбери характеристики: +2 Осторожно, +1, +1, 0, -1.*
- *Выбери 4 права.*
- *Выбери дом и вещи*

ТВОИ ЛЮДИ ______________

Но опиши себя...

ХРАБРО

Перейти к действиям
Собрать воинов

ДОБРО

Убедить
ооо

СИЛЬНО

Вступить в поединок
Тяжкий труд

ОСТОРОЖНО

Оценить человека
Оценить ситуацию

ЖУТКО

Совет с иным миром

Призвать на помощь
Отказано в праве

ПРАВА

о - У тебя есть право **требовать помощи других** по твоему первому слову, куда бы ты ни отправился.

о - Когда ты **встречаешь нечто неестественное**, у тебя есть право действовать Осторожно. **На 10+** задай МЦ 2 из следующих вопросов. **На 7-9** задай 1.

- *Это нечто от старых традиций, новых традиций или неизвестных мне традиций?*
- *Что за существо сделало эту вещь или она своя собственная?*
- *Чего эта вещь жаждет или чем она утолила себя?*
- *Во чтобы эта вещь превратила мир, если бы только могла?*

При провале задай 1 вопрос, но оно может задать вопрос в ответ, из этого списка или из своего собственного. Отвечай правдиво.

о - У тебя есть право **владеть волшебным оружием**. Спроси МЦ прямо сейчас, какое оно. МЦ может дать тебе выбор. Сделай его.

о - Когда ты **провоцируешь тролля**, чтобы посмотреть, что он сделает, у тебя есть право оценить тролля, но действуй Храбро, а не Осторожно.

о - В **поединке** у тебя есть право тратить на 1 больше, чем твой бросок обычно тебе позволяет.

о - У тебя есть право **убить любого, кого нужно**, ради защиты всех.

о - Когда ты **идешь по следу добычи**, у тебя есть право действовать Осторожно. **На 10+** все из следующего правда. **На 7-9** возможно только одно; спроси МЦ что именно и реши делать ли это.

- *Ты можешь пройти по следу вперед. Спроси МЦ, куда он тебя приведет и каким путем. Если решишь пройти по нему до конца, ты догнал свою добычу. Скажи МЦ, хочешь ли ты подкрасться с ней или приблизиться напрямую.*
- *Ты можешь пройти по следу назад. Спроси МЦ, куда он тебя приведет и каким путем. Если ты решишь пройти по нему до конца, ты пришел к логову своей добычи.*
- *Ты можешь изучить след, ища озарения. Спроси МЦ, что скорее всего сделает твоя добыча и куда она пойдет в ближайшее время.*

При провале ты проходишь по следу до места, которое выберет твоя добыча. Спроси МЦ, до какого именно.

о - У тебя есть право **отправить письмо с просьбой помощи тем, кто выше тебя**. Когда ты это делаешь, считай это сбором воинов среди них, но действуй Сильно, а не Храбро.

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я доживу до 100 лет.
Я умру в преклонном возрасте.
У меня еще есть дела перед смертью.
Я это переживу.
Я увижу еще один рассвет.
Я еще дышу.

ВЕЩИ

Одежда:

Чаша:
Нож:
Доспехи:
Шлем:
Щит:
Оружие:

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ДОМ

На обороте...

ОПЫТ

ооо – Твое собственное право
ооо – Право Самой Земли
ооо – Право Нового Дворянства
ооо – Право Древних Традиций
ооо – Право Иного Мира
ооо – Право Личной Доблести
ооо – Право Войны
ооо – Право Бескрайнего Мира

ЗАСЛУЖЕННОЕ БУДУЩЕЕ – о

ооо – Брось персонажа на смерть
ооо – Прими судьбу
ооо – Пробуди нечто ужасное
ооо – Создай наследника для игры
ооо – Заслуженное:

Когда ты отмечаешь третий круг опыта домена, сотри все отметки и получи новое право из этого домена, на свой выбор.

В конце встречи:
В конце встречи отметь 2 опыта.

Первый выбирает МЦ, поэтому спроси МЦ, какой домен отметить.

Второй выбирают другие игроки, так что спроси у них, какой домен отметить. Они должны прийти к согласию. Если они не могут прийти к согласию или любой из них не соглашается, вместо них выбирает МЦ.

Будь готов ответить на вопросы других игроков и МЦ о твоих целях, амбициях, тайных планах и переживаниях во время этой встречи.

Другие игроки не могут выбирать отметку в доменах заслуженного будущего, пока ты или МЦ не объявит его открытым.

Графу "Заслуженное" заполняет МЦ.

ИМЯ ______________________________

КАСТЕЛЯН

Отягощенный долгом и правами,
Человек осторожный и практичный,
Слышащий сердцебиение камней.

Чтобы создать персонажа:

- *Выбери людей.*
- *Выбери имя.*
- *Ты мужчина, женщина или нечто иное?*
- *Ты типичный представитель своих людей или нет?*
- *Выбери характеристики: +2 Осторожно, +1, +1, 0, -1.*
- *Выбери 4 права.*
- *Выбери дом и вещи*

ТВОИ ЛЮДИ ______________

Но опиши себя...

ХРАБРО

Перейти к действиям
Собрать воинов

ДОБРО

Убедить
ооо

СИЛЬНО

Вступить в поединок
Тяжкий труд

ОСТОРОЖНО

Оценить человека
Оценить ситуацию

ЖУТКО

Совет с иным миром

Призвать на помощь
Отказано в праве

ПРАВА

о - У тебя есть право **выделять или придерживать ресурсы крепости**.

о - У тебя есть право **чувствовать сердцебиение крепостных стен**. Когда ты думаешь, что можешь это сделать, действуй Жутко. **На 10+** задай 2 из следующих вопросов. **На 7-9** задай 1.

- *О ком или о чем крепость видит сны?*
- *Кто в крепости оскверняет ее ритм?*
- *Что заставляет крепость холодеть от страха или от ярости?*
- *К кому крепость взывает и кому шепчет?*
- *Перед кем крепость вздохнет и отворится?*

При провале задай 1 вопрос, но крепость может задать ответный вопрос тебе, из этого списка или свой собственный. Ответь правду.

о - Когда ты **возглавляешь воинов в обороне и контратаке**, у тебя есть право действовать Осторожно, а не Храбро.

о - Ты **знаешь** арабский/греческий/иврит/латынь/персидский (обведи 1, 2 или 3). У тебя есть право владеть книгами и читать их, включая религиозные, юридические, исторические и административные трактаты, а также вести переписку, более сложную, чем обычный обмен записками и посланиями.

о - У тебя есть право **собирать рабочих** и руководить улучшением обороны крепости. Когда ты это делаешь, действуй Осторожно. **На 10+** отметь 2 в разделе улучшения крепости. **На 7-9** отметь 1. **При провале** можешь отметить 1, но если ты это сделаешь, у крепости накапливаются Проблемы.

о - Когда **собираешь воинов на защиту крепости**, у тебя есть право действовать Осторожно, а не Храбро.

о - У тебя есть право **приносить жертвы, прося удачи, урожая или победы**. Когда ты это делаешь, пожертвуй меру добра и действуй Жутко. **На 10+** МЦ выберет 3 из нижеследующего. **На 7-9** МЦ выберет 2.

- *У тебя есть право на удачу, урожай или победу и если ты их не получишь, можешь считать, что тебе отказано в этом праве.*
- *При одном будущем броске кубиков на твой выбор, ты получишь помощь своего бога или богов.*
- *При одном будущем броске кубиков на выбор МЦ, ты получишь помощь своего бога или богов.*
- *Боги отвергают твою жертву. Не жди удачи, урожая или победы. Ты просишь слишком многого.*

При провале МЦ выберет 1.

о - У тебя есть право **сидеть в совете с сюзереном**.

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я доживу до 100 лет.
Я умру в преклонном возрасте.
У меня еще есть дела перед смертью.
Я это переживу.
Я увижу еще один рассвет.
Я еще дышу.

ВЕЩИ

Одежда:

Чаша:
Нож:
Доспехи:
Шлем:
Щит:
Оружие:

ОПЫТ

ооо – Твое собственное право
ооо – Право Самой Земли
ооо – Право Нового Дворянства
ооо – Право Древних Традиций
ооо – Право Иного Мира
ооо – Право Личной Доблести
ооо – Право Войны
ооо – Право Бескрайнего Мира

Когда ты отмечаешь третий круг опыта домена, сотри все отметки и получи новое право из этого домена, на свой выбор.

В конце встречи:
В конце встречи отметь 2 опыта.

Первый выбирает МЦ, поэтому спроси МЦ, какой домен отметить.

Второй выбирают другие игроки, так что спроси у них, какой домен отметить. Они должны прийти к согласию. Если они не могут прийти к согласию или любой из них не соглашается, вместо них выбирает МЦ.

Будь готов ответить на вопросы других игроков и МЦ о твоих целях, амбициях, тайных планах и переживаниях во время этой встречи.

Другие игроки не могут выбирать отметку в доменах заслуженного будущего, пока ты или МЦ не объявит его открытым.

Графу "Заслуженное" заполняет МЦ.

ЗАСЛУЖЕННОЕ БУДУЩЕЕ – о

ооо – Брось персонажа на смерть
ооо – Прими судьбу
ооо – Пробуди нечто ужасное
ооо – Создай наследника для игры
ооо – Заслуженное:

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ДОМ

На обороте...

ИМЯ ______________________________

ВОИТЕЛЬ

Достигший совершенства,
Со всеми признанной честью,
Никогда не забывающий, что смертен.

Чтобы создать персонажа:

- *Выбери людей.*
- *Выбери имя.*
- *Ты мужчина, женщина или нечто иное?*
- *Ты типичный представитель своих людей или нет?*
- *Выбери характеристики: +2 Сильно, +1, +1, 0, -1.*
- *Выбери 4 права.*
- *Выбери дом и вещи*

ТВОИ ЛЮДИ _______________

Но опиши себя...

ХРАБРО

Перейти к действиям
Собрать воинов

ДОБРО

Убедить
ooo

СИЛЬНО

Вступить в поединок
Тяжкий труд

ОСТОРОЖНО

Оценить человека
Оценить ситуацию

ЖУТКО

Совет с иным миром

Призвать на помощь
Отказано в праве

ПРАВА

o - У тебя есть право **иметь известную репутацию**. Когда ты встречаешь кого-то, кому по твоим предположениям она должна быть известна, действуй Храбро. **На 10+** он слышал о тебе, и ты прямо сейчас говоришь, что именно он слышал. **На 7-9** он слышал о тебе, но только то, что тобой восхищаются или тебя боятся. **При провале** он слышал о тебе, и МЦ объявляет, что именно он слышал.

o - У тебя есть право на **меру меда и мяса** во время жатвы каждый год.

o - У тебя есть право **потребовать справедливости у тех, кто выше тебя**. Когда ты это делаешь, считай, что убеждаешь их, но действуй Сильно, а не Добро.

o - Ты **благородного происхождения, но не наследуешь**. У тебя есть право обратиться к имущим родственникам за помощью и защитой.

o - У тебя есть право **владеть волшебным оружием**. Спроси МЦ прямо сейчас, какое оно. МЦ может дать тебе выбор. Сделай его.

o - У тебя есть право **владеть обученным боевым конем**, конным копьем (3 урона, верхом) и конным щитом (+1 урон, +1 броня). Добавь их к своим вещам.

o - У тебя есть право **искать посвящения** у богов. Когда ты это делаешь, ответь на вопросы МЦ о твоем посвящении и действуй Жутко. **На 10+** прими судьбу, которую МЦ даст тебе от имени богов. **На 7-9** отметь 2 опыта в разделе "прими судьбу". **При провале** отметь 2 опыта в разделе "пробуди нечто ужасное".

o - В **поединке** у тебя есть право тратить на 1 больше, чем твой бросок обычно тебе позволяет.

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я доживу до 100 лет.
Я умру в преклонном возрасте.
У меня еще есть дела перед смертью.
Я это переживу.
Я увижу еще один рассвет.
Я еще дышу.

ВЕЩИ

Одежда:

Чаша:
Нож:
Доспехи:
Шлем:
Щит:
Оружие:

ОПЫТ

ooo – Твое собственное право
ooo – Право Самой Земли
ooo – Право Нового Дворянства
ooo – Право Древних Традиций
ooo – Право Иного Мира
ooo – Право Личной Доблести
ooo – Право Войны
ooo – Право Бескрайнего Мира

ЗАСЛУЖЕННОЕ БУДУЩЕЕ – o

ooo – Брось персонажа на смерть
ooo – Прими судьбу
ooo – Пробуди нечто ужасное
ooo – Создай наследника для игры
ooo – Заслуженное:

Когда ты отмечаешь третий круг опыта домена, сотри все отметки и получи новое право из этого домена, на свой выбор.

В конце встречи:
В конце встречи отметь 2 опыта.

Первый выбирает МЦ, поэтому спроси МЦ, какой домен отметить.

Второй выбирают другие игроки, так что спроси у них, какой домен отметить. Они должны прийти к согласию. Если они не могут прийти к согласию или любой из них не соглашается, вместо них выбирает МЦ.

Будь готов ответить на вопросы других игроков и МЦ о твоих целях, амбициях, тайных планах и переживаниях во время этой встречи.

Другие игроки не могут выбирать отметку в доменах заслуженного будущего, пока ты или МЦ не объявит его открытым.

Графу "Заслуженное" заполняет МЦ.

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ДОМ

На обороте...

ИМЯ ______________________________

ПРОСТОЛЮДИН

Рожденный свободным и приземленный,
Но в моем рождении есть тайны,
А в моем будущем – огонь.

Чтобы создать персонажа:

- *Выбери людей.*
- *Выбери имя.*
- *Ты мужчина, женщина или нечто иное?*
- *Ты типичный представитель своих людей или нет?*
- *Выбери характеристики: +2 Храбро, +1, +1, 0, -1.*
- *Выбери 4 права.*
- *Выбери дом и вещи*

ТВОИ ЛЮДИ ______________

Но опиши себя…

ХРАБРО

Перейти к действиям
Собрать воинов

ДОБРО

Убедить
ооо

СИЛЬНО

Вступить в поединок
Тяжкий труд

ОСТОРОЖНО

Оценить человека
Оценить ситуацию

ЖУТКО

Совет с иным миром

Призвать на помощь
Отказано в праве

ПРАВА

о - Когда ты **выходишь на поле боя**, ты ужасен на вид, и от тебя захватывает дух. У тебя есть право объявить врагу число от 2 до 12 и нет никаких причин, мешающих тебя выбрать 12. Если враг тебя атакует, когда ты будешь отражать атаку, используй объявленное число, вместо того, чтобы бросать кубики.

о - Когда ты **противостоишь кому-то**, ты прекрасен, подготовлен и тверд как сталь. У тебя есть право объявить врагу число от 2 до 12 и нет никаких причин, мешающих тебя выбрать 12. Если дело дойдет до поединка между вами, используй объявленное число, вместо того, чтобы бросать кубики.

о - У тебя есть право на **должное уважение** со стороны крепостных, свободных, дворян и особ королевской крови.

о - Когда ты захочешь, ты можешь **кружить головы и опьянять**. Когда ты кого-то убеждаешь, вместо того, чтобы задать последний вопрос, у тебя есть право выбрать 1 из следующего:

- *К нему возвращаются теплые чувства: надежда, любовь, милосердие и вера.*
- *Попроси у него дар. Если он может это сделать, он должен. Если не может, он должен расшибиться в лепешку, пытаясь это сделать.*
- *Обращайся с ним жестоко. Ты оставляешь его в отчаянии, тоске и сожалении.*

о - Твоими прародительницами были **королевы Древней Крови**. У тебя есть такие права:

- *На достойную дань и признание всех соседних королев.*
- *На то, чтобы связывать служащих тебе воинов и мудрецов клятвами и ритуалами крови.*
- *На освящение сезонов и связей между Миром людей, Миром природы и Иным миром.*

о - Ты **лучезарный и потрясающий**. Когда ты куда-то входишь, у тебя есть право действовать Храбро. **На 10+** выбери 2 из следующего. **На 7-9** выбери 1.

- *Кто-то из присутствующих видит твою силу.*
- *Кто-то из присутствующих боится тебя.*
- *Кто-то из присутствующих должен познакомиться с тобой.*
- *Кто-то из присутствующих жаждет твоего совета.*

При провале выбери 1 из вариантов выше и, кроме того:

- *Кто-то из присутствующих безумно в тебя влюбляется.*

о - У тебя есть право **принимать дары и приношения** от имени лета, земли или реки.

о – Ты **тайный наследник короны**. У тебя есть право наследовать ее, когда она падет, неважно признанное или нет.

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я доживу до 100 лет.
Я умру в преклонном возрасте.
У меня еще есть дела перед смертью.
Я это переживу.
Я увижу еще один рассвет.
Я еще дышу.

ВЕЩИ

Одежда:

Чаша:
Нож:
Доспехи:
Шлем:
Щит:
Оружие:

ОПЫТ

ооо – Твое собственное право
ооо – Право Самой Земли
ооо – Право Нового Дворянства
ооо – Право Древних Традиций
ооо – Право Иного Мира
ооо – Право Личной Доблести
ооо – Право Войны
ооо – Право Бескрайнего Мира

Когда ты отмечаешь третий круг опыта домена, сотри все отметки и получи новое право из этого домена, на свой выбор.

В конце встречи:
В конце встречи отметь 2 опыта.

Первый выбирает МЦ, поэтому спроси МЦ, какой домен отметить.

Второй выбирают другие игроки, так что спроси у них, какой домен отметить. Они должны прийти к согласию. Если они не могут прийти к согласию или любой из них не соглашается, вместо них выбирает МЦ.

Будь готов ответить на вопросы других игроков и МЦ о твоих целях, амбициях, тайных планах и переживаниях во время этой встречи.

Другие игроки не могут выбирать отметку в доменах заслуженного будущего, пока ты или МЦ не объявит его открытым.

Графу "Заслуженное" заполняет МЦ.

ЗАСЛУЖЕННОЕ БУДУЩЕЕ – о

ооо – Брось персонажа на смерть
ооо – Прими судьбу
ооо – Пробуди нечто ужасное
ооо – Создай наследника для игры
ооо – Заслуженное:

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ДОМ

На обороте…

ИМЯ ______________________________

ВЕСТНИК ДРАКОНА

Человек древних, потерянных традиций,
В новом, потерянном мире,
Видящий ужасы будущего.

Чтобы создать персонажа:

- *Выбери людей.*
- *Выбери имя.*
- *Ты мужчина, женщина или нечто иное?*
- *Ты типичный представитель своих людей или нет?*
- *Выбери характеристики: +2 Жутко, +1, +1, 0, -1.*
- *Выбери 4 права.*
- *Выбери дом и вещи*

ТВОИ ЛЮДИ ______________

Но опиши себя...

ХРАБРО

Перейти к действиям
Собрать воинов

ДОБРО

Убедить
○○○

СИЛЬНО

Вступить в поединок
Тяжкий труд

ОСТОРОЖНО

Оценить человека
Оценить ситуацию

ЖУТКО

Совет с иным миром

Призвать на помощь
Отказано в праве

ПРАВА

○ - У тебя есть право на **щедрый дар своей хозяйки**, который в ее власти и силе.

○ - У тебя есть право на **крышу, очаг и стол** в любом месте, куда бы ты ни пришел, среди друзей или среди врагов.

○ - У тебя есть право **руководить верующими** во время ритуалов и церемоний.

○ - Когда ты **внимательно изучаешь другого человека**, у тебя есть право видеть его насквозь. Действуй Жутко. **При любом успехе** задай его игроку один из следующих вопросов о нем. Его игрок должен ответить правдиво. **На 7-9**, кроме этого, его душа замечает твое наблюдение.

- *По кому ты будешь плакать, когда смерть найдет тебя?*
- *Почему ты не заслуживаешь того, что даровано тебе судьбой?*
- *Чего ты сильнее всего боишься?*
- *За что ты больше всего благодарен?*
- *Каков величайший грех твоей души?*
- *Что заставит тебя желать смерти?*

При провале его душа замечает твое наблюдение и отталкивает тебя, не дав ответа.

○ - Когда ты **собираешь воинов, чтобы сражаться за твое видение**, у тебя есть право действовать Жутко, а не Храбро.

○ - У тебя есть право на **защиту драконов земли**. Считай ее броней 2, если ты без доспехов или 1 дополнительной броней, если ты носишь доспехи.

○ - Когда ты **изрекаешь истину перед толпой**, у тебя есть право действовать Жутко. **На 10+** отметь 3. **На 7-9** отметь 2.

Отметки: ◯◯◯

Трать свои отметки 1 к 1, чтобы заставить толпу:

- *Вытолкать вперед человека или людей и отдать тебе.*
- *Принести свои ценные вещи и отдать тебе.*
- *Объединиться и сражаться в качестве твоих воинов.*
- *Отбросить рассудок и закон, чтобы в полной мере отдаться проявлению их боли, радости, голода, скорби, ярости или страсти.*
- *Спокойно разойтись и мирно вернуться к повседневной жизни.*

При провале толпа обращается против тебя.

○ - У тебя есть право **взять ученика**.

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я доживу до 100 лет.
Я умру в преклонном возрасте.
У меня еще есть дела перед смертью.
Я это переживу.
Я увижу еще один рассвет.
Я еще дышу.

ВЕЩИ

Одежда:

Чаша:
Нож:
Доспехи:
Шлем:
Щит:
Оружие:

ОПЫТ

○○○ – Твое собственное право
○○○ – Право Самой Земли
○○○ – Право Нового Дворянства
○○○ – Право Древних Традиций
○○○ – Право Иного Мира
○○○ – Право Личной Доблести
○○○ – Право Войны
○○○ – Право Бескрайнего Мира

ЗАСЛУЖЕННОЕ БУДУЩЕЕ – ○

○○○ – Брось персонажа на смерть
○○○ – Прими судьбу
○○○ – Пробуди нечто ужасное
○○○ – Создай наследника для игры
○○○ – Заслуженное:

Когда ты отмечаешь третий круг опыта домена, сотри все отметки и получи новое право из этого домена, на свой выбор.

В конце встречи:
В конце встречи отметь 2 опыта.

Первый выбирает МЦ, поэтому спроси МЦ, какой домен отметить.

Второй выбирают другие игроки, так что спроси у них, какой домен отметить. Они должны прийти к согласию. Если они не могут прийти к согласию или любой из них не соглашается, вместо них выбирает МЦ.

Будь готов ответить на вопросы других игроков и МЦ о твоих целях, амбициях, тайных планах и переживаниях во время этой встречи.

Другие игроки не могут выбирать отметку в доменах заслуженного будущего, пока ты или МЦ не объявит его открытым.

Графу "Заслуженное" заполняет МЦ.

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ДОМ

На обороте...

ИМЯ ______________________________

УМУДРЕННЫЙ ИВОЙ

Одной рукой в каждом мире,
Целитель и советник,
Руки по локоть в крови

Чтобы создать персонажа:

- *Выбери людей.*
- *Выбери имя.*
- *Ты мужчина, женщина или нечто иное?*
- *Ты типичный представитель своих людей или нет?*
- *Выбери характеристики: +2 Жутко, +1, +1, 0, -1.*
- *Выбери 4 права.*
- *Выбери дом и вещи*

ТВОИ ЛЮДИ ______________

Но опиши себя…

ХРАБРО

Перейти к действиям
Собрать воинов

ДОБРО

Убедить
ooo

СИЛЬНО

Вступить в поединок
Тяжкий труд

ОСТОРОЖНО

Оценить человека
Оценить ситуацию

ЖУТКО

Совет с иным миром

Призвать на помощь
Отказано в праве

ПРАВА

o - У тебя есть право **назначить девочку своей ученицей** и взять ее под свою опеку.

o - У тебя есть право **зачаровать кого-то или что-то**. Когда ты это делаешь, выбери свои чары и принеси соответствующие жертвы.

o - У тебя есть право на **приношения**, **услуги и дань** всех, кто приходит к тебе, чтобы поклониться.

o - У тебя есть право на **одну жизнь в середине лета**, которую приносят в жертву те, кто следует древней вере.

o - Один раз за встречу, в любой момент, у тебя есть право **впасть в пророческий транс.** Выбери 1 из следующего:

- *Спроси МЦ, какая грядет буря, что ворочается во сне или что ожидает рождения.*
- *Назови человека. Спроси МЦ, какие боги или мертвецы помогают ему.*
- *Назови место или вещь. Спроси МЦ, кто его/ее любит и кто его/ее жаждет.*

o - У тебя есть право **освятить похороны мертвого**. Когда ты это делаешь, действуй Жутко. **На 10+** выбери 1 из следующего. Это правда. **На 7-9** выбери 1. Будем считать, что это правда.

- *Ты запрещаешь его душе вновь переродиться в земной жизни.*
- *Ты привязываешь его душу к могиле, чтобы она оставалась в ней, пока не разложится тело.*
- *Ты ускоряешь путь его души к окончательной судьбе, убирая все препятствия.*
- *Когда его душа вновь переродится в земной жизни, ты его узнаешь.*

При провале, похоронный ритуал проваливается и что станет с мертвым, решит МЦ.

o - У тебя есть право **дать мудрый совет**. Когда кто-то приходит к тебе за советом, честно скажи, как ему, на твой взгляд, лучше всего действовать. Если он решит так и поступить, он один раз в будущем может рассчитывать на твою помощь, как бы далеко от тебя он не оказался. (Посоветуй ему это записать.)

o - Когда ты **шепчешь призракам**, духам или другим существам из иного мира, у тебя есть право убедить их, но действуя Жутко, а не Добро.

o - Ты **знаток искусства создания ядов**. Когда захочешь, у тебя есть право назвать кого-то, кто имеет хотя бы какой-то шанс съесть, выпить или взять в руки нечто, что побывало у тебя. Действуй Жутко. **На 10+** ты его отравил и в следующие полдня он получит 4 урона, от которого его не защитить никакая смертная броня. **На 7-9** это будет 2 урона. **При провале** ты вместо этого отравил кого-то поблизости, по выбору МЦ, на 3 урона.

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я доживу до 100 лет.
Я умру в преклонном возрасте.
У меня еще есть дела перед смертью.
Я это переживу.
Я увижу еще один рассвет.
Я еще дышу.

ВЕЩИ

Одежда:

Чаша:
Нож:
Доспехи:
Шлем:
Щит:
Оружие:

ОПЫТ

ooo – Твое собственное право
ooo – Право Самой Земли
ooo – Право Нового Дворянства
ooo – Право Древних Традиций
ooo – Право Иного Мира
ooo – Право Личной Доблести
ooo – Право Войны
ooo – Право Бескрайнего Мира

ЗАСЛУЖЕННОЕ БУДУЩЕЕ – o

ooo – Брось персонажа на смерть
ooo – Прими судьбу
ooo – Пробуди нечто ужасное
ooo – Создай наследника для игры
ooo – Заслуженное:

Когда ты отмечаешь третий круг опыта домена, сотри все отметки и получи новое право из этого домена, на свой выбор.

В конце встречи:
В конце встречи отметь 2 опыта.

Первый выбирает МЦ, поэтому спроси МЦ, какой домен отметить.

Второй выбирают другие игроки, так что спроси у них, какой домен отметить. Они должны прийти к согласию. Если они не могут прийти к согласию или любой из них не соглашается, вместо них выбирает МЦ.

Будь готов ответить на вопросы других игроков и МЦ о твоих целях, амбициях, тайных планах и переживаниях во время этой встречи.

Другие игроки не могут выбирать отметку в доменах заслуженного будущего, пока ты или МЦ не объявит его открытым.

Графу "Заслуженное" заполняет МЦ.

УРОН [ ] БРОНЯ [ ]

ДОМ

На обороте…

ИМЯ ________________________________

СТРАННИК

Свободный путник,
Говорящий о делах под небесами,
Всегда возвращающийся домой.

Чтобы создать персонажа:

- *Выбери людей.*
- *Выбери имя.*
- *Ты мужчина, женщина или нечто иное?*
- *Ты типичный представитель своих людей или нет?*
- *Выбери характеристики: +2 Осторожно, +1, +1, 0, -1.*
- *Выбери 4 права.*
- *Выбери дом и вещи*

ТВОИ ЛЮДИ ______________

Но опиши себя…

ХРАБРО

Перейти к действиям
Собрать воинов

ДОБРО

Убедить
ооо

СИЛЬНО

Вступить в поединок
Тяжкий труд

ОСТОРОЖНО

Оценить человека
Оценить ситуацию

ЖУТКО

Совет с иным миром

Призвать на помощь
Отказано в праве

ПРАВА

о - У тебя есть право **найти тропу или дорогу** к своей цели. Когда ты решаешь это сделать, действуй Осторожно. **На 10+** все три варианта. **На 7-9** выбери два; третье будет ложным.

- *Ты находишь дорогу сразу, без особых усилий.*
- *Путь прямой, почти без обходов и развилок.*
- *Путь безопасный и не проходит поблизости от врагов.*

При провале выбери 1; 2 других варианта – ложные.

о - У тебя есть право на **крышу, очаг и стол** в любом месте, куда бы ты ни пришел.

о - У тебя есть право **поддерживать знакомство с теми, кого ты встретил** в своих странствиях. Когда ты приходишь в место, где по твоему мнению можешь кого-то знать, у тебя есть право кратко описать его МЦ и сказать, что ты с ними встретишься.

о - У тебя есть право **охранять себя и своих подчиненных** на чужой или враждебной территории.

о - Ты **благородного происхождения, но не наследуешь**. У тебя есть право обратиться к имущим родственникам за помощью и защитой.

о - У тебя есть право **незаметно изучать местность**. Когда ты пытаешься это сделать, действуй Осторожно. **На 10+** ты можешь наблюдать сколько захочешь. Спроси МЦ, что ты видишь, и расскажи ему, как ты ускользнул. **На 7-9** ты можешь наблюдать какое-то время. Спроси МЦ, что ты видишь, и когда тебе надо ускользнуть, чтобы тебя не заметили. **При провале** выбери:

- *Ускользни прямо сейчас, увидев только то, что уже видел.*
- *Останься и смотри. Спроси МЦ, что ты увидел до того, как тебя заметили. Потом спроси, есть ли у тебя шанс ускользнуть.*

о - Когда ты **отдаешь кому-то приказ или делаешь предупреждение**, у тебя есть право действовать Сильно/Осторожно. **На 10+** он выбирает 1 из следующего:

- *Он следует твоему приказу или предупреждению.*
- *Он замирает или медленно отступает.*
- *Он атакует тебя.*

На 7-9 он может выбрать 1 из списка выше или 1 из следующего:

- *Он усмехается, но колеблется.*
- *Он требует доказательств, заверений или объяснений.*

При провале он отмахивается от твоих слов и делает то, что делал до этого.

о - У тебя есть право **покинуть земную жизнь** и отправиться в иные места. Когда ты решаешь так сделать, действуй Жутко. **На 10+** ты выбираешь, куда попадешь и сохраняешь там свой ум и силу. **На 7-9** ты выбираешь, куда попадешь, но при первом же провале броска в ином мире ты возвращаешься к земной жизни. **При провале** то, куда ты попадешь, выбирает МЦ.

ооо – Твое собственное право
ооо – Право Самой Земли
ооо – Право Нового Дворянства
ооо – Право Древних Традиций
ооо – Право Иного Мира
ооо – Право Личной Доблести
ооо – Право Войны
ооо – Право Бескрайнего Мира

ЗАСЛУЖЕННОЕ БУДУЩЕЕ – о

ооо – Брось персонажа на смерть
ооо – Прими судьбу
ооо – Пробуди нечто ужасное
ооо – Создай наследника для игры
ооо – Заслуженное:

Когда ты отмечаешь третий круг опыта домена, сотри все отметки и получи новое право из этого домена, на свой выбор.

В конце встречи:
В конце встречи отметь 2 опыта.

Первый выбирает МЦ, поэтому спроси МЦ, какой домен отметить.

Второй выбирают другие игроки, так что спроси у них, какой домен отметить. Они должны прийти к согласию. Если они не могут прийти к согласию или любой из них не соглашается, вместо них выбирает МЦ.

Будь готов ответить на вопросы других игроков и МЦ о твоих целях, амбициях, тайных планах и переживаниях во время этой встречи.

Другие игроки не могут выбирать отметку в доменах заслуженного будущего, пока ты или МЦ не объявит его открытым.

Графу "Заслуженное" заполняет МЦ.

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я доживу до 100 лет.
Я умру в преклонном возрасте.
У меня еще есть дела перед смертью.
Я это переживу.
Я увижу еще один рассвет.
Я еще дышу.

ВЕЩИ

Одежда:

Чаша:
Нож:
Доспехи:
Шлем:
Щит:
Оружие:

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ДОМ

На обороте…

ИМЯ ________________________________

ВОЕНАЧАЛЬНИК

Мастер меча и стратегии,
Непоколебимый, несгибаемый,
С радостью льющий кровь без нужды.

Чтобы создать персонажа:

- *Выбери людей.*
- *Выбери имя.*
- *Ты мужчина, женщина или нечто иное?*
- *Ты типичный представитель своих людей или нет?*
- *Выбери характеристики: +2 Храбро, +1, +1, 0, -1.*
- *Выбери 4 права.*
- *Выбери дом и вещи*

ТВОИ ЛЮДИ ______________

Но опиши себя...

ХРАБРО

Перейти к действиям
Собрать воинов

ДОБРО

Убедить
○○○

СИЛЬНО

Вступить в поединок
Тяжкий труд

ОСТОРОЖНО

Оценить человека
Оценить ситуацию

ЖУТКО

Совет с иным миром

Призвать на помощь
Отказано в праве

ПРАВА

○ - **В начале встречи** у тебя есть право учесть Войну твоего отряда. **На 10+** отметь 3. **На 7-9** отметь 2. **При провале** отметь 1.

Метки: ◯◯◯

В ходе встречи, когда ты ведешь битву или оцениваешь ситуацию, ты можешь решить потратить метку. Если ты это делаешь, выбери на один вариант атаки, вариант защиты или вопрос больше, чем результат твоего броска обычно позволяет.

○ - Ты **потомок генерала** Легиона Орлов. У тебя есть такие права:

- *Служить командующим или генералом у величайших венценосных особ.*
- *На должное уважение всех воинов, союзников или врагов, во время войны или мира.*
- *На защиту и суд по Закону Орлов во всех вопросах.*

○ - Когда ты **приказываешь своим разведчикам следить** и докладывать о передвижении вражеского отряда, у тебя есть право считать это оценкой врага, но учти Войну своего отряда, вместо того, чтобы действовать Осторожно.

○ - У тебя есть право **владеть обученным боевым конем**, конным копьем (3 урона, верхом) и конным щитом (+1 урон, +1 броня). Добавь их к своим вещам.

○ - У тебя есть право **захватить власть в военном совете**.

○ - В **поединке** у тебя есть право тратить на 1 больше, чем твой бросок обычно тебе позволяет.

○ - Когда ты **взываешь к богам войны**, у тебя есть право считать это советом с иным миром, но действуй Сильно, а не Осторожно.

○ - У тебя есть право **вести войну так, как считаешь нужным**, приказывая гарнизону крепости действовать или бездействовать без прямых приказов сюзерена.

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я доживу до 100 лет.
Я умру в преклонном возрасте.
У меня еще есть дела перед смертью.
Я это переживу.
Я увижу еще один рассвет.
Я еще дышу.

ВЕЩИ

Одежда:

Чаша:
Нож:
Доспехи:
Шлем:
Щит:
Оружие:

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ДОМ

На обороте...

ОПЫТ

○○○ – Твое собственное право
○○○ – Право Самой Земли
○○○ – Право Нового Дворянства
○○○ – Право Древних Традиций
○○○ – Право Иного Мира
○○○ – Право Личной Доблести
○○○ – Право Войны
○○○ – Право Бескрайнего Мира

ЗАСЛУЖЕННОЕ БУДУЩЕЕ – ○

○○○ – Брось персонажа на смерть
○○○ – Прими судьбу
○○○ – Пробуди нечто ужасное
○○○ – Создай наследника для игры
○○○ – Заслуженное:

Когда ты отмечаешь третий круг опыта домена, сотри все отметки и получи новое право из этого домена, на свой выбор.

В конце встречи:
В конце встречи отметь 2 опыта.

Первый выбирает МЦ, поэтому спроси МЦ, какой домен отметить.

Второй выбирают другие игроки, так что спроси у них, какой домен отметить. Они должны прийти к согласию. Если они не могут прийти к согласию или любой из них не соглашается, вместо них выбирает МЦ.

Будь готов ответить на вопросы других игроков и МЦ о твоих целях, амбициях, тайных планах и переживаниях во время этой встречи.

Другие игроки не могут выбирать отметку в доменах заслуженного будущего, пока ты или МЦ не объявит его открытым.

Графу "Заслуженное" заполняет МЦ.

ИМЯ ____________________________________

КУЗНЕЦ

Обожженный и громогласный,
Бесстрашный, несгибаемый,
Освященный тиглем и горном.

Чтобы создать персонажа:

- *Выбери людей.*
- *Выбери имя.*
- *Ты мужчина, женщина или нечто иное?*
- *Ты типичный представитель своих людей или нет?*
- *Выбери характеристики: +2 Сильно, +1, +1, 0, -1.*
- *Выбери 4 права.*
- *Выбери дом и вещи*

ТВОИ ЛЮДИ ______________

Но опиши себя...

ХРАБРО

Перейти к действиям
Собрать воинов

ДОБРО

Убедить
ooo

СИЛЬНО

Вступить в поединок
Тяжкий труд

ОСТОРОЖНО

Оценить человека
Оценить ситуацию

ЖУТКО

Совет с иным миром

Призвать на помощь
Отказано в праве

ПРАВА

o - У тебя есть право на **кровную расплату,** если тебе причинили зло и на то, чтобы призвать для этого защитников.

o - У тебя есть право **потребовать справедливости у тех, кто выше тебя**. Когда ты это делаешь, считай, что убеждаешь их, но действуй Сильно, а не Добро.

o - Ты **свободный землевладелец.** У тебя есть такие права:

- *Подготовить свой дом к тому, что грядет так, как считаешь нужным.*
- *Предложить гостеприимство и защиту тем, кто под твоей крышей.*
- *Вести переговоры и заключать контракт с соседями.*
- *На плоды твоего труда и увеличение твоего дома.*

o - Когда ты **собираешь воинов среди равных себе** для общей защиты, ты имеешь право действовать Сильно, а не Храбро.

o - У тебя есть право **искать посвящения** у богов. Когда ты это делаешь, ответь на вопросы МЦ о твоем посвящении и действуй Жутко. **На 10+** прими судьбу, которую МЦ даст тебе от имени богов. **На 7-9** отметь 2 опыта в разделе "прими судьбу". **При провале** отметь 2 опыта в разделе "пробуди нечто ужасное".

o - У тебя есть право **дать мудрый совет**. Когда кто-то приходит к тебе за советом, честно скажи, как ему, на твой взгляд, лучше всего действовать. Если он решит так и поступить, он один раз в будущем может рассчитывать на твою помощь, как бы далеко от тебя он не оказался. (Посоветуй ему это записать.)

o - У тебя есть право **убить любого, кого нужно**, ради защиты всех.

o - У тебя есть право **взять ученика**.

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я доживу до 100 лет.
Я умру в преклонном возрасте.
У меня еще есть дела перед смертью.
Я это переживу.
Я увижу еще один рассвет.
Я еще дышу.

ВЕЩИ

Одежда:

Чаша:
Нож:
Доспехи:
Шлем:
Щит:
Оружие:

ОПЫТ

ooo – Твое собственное право
ooo – Право Самой Земли
ooo – Право Нового Дворянства
ooo – Право Древних Традиций
ooo – Право Иного Мира
ooo – Право Личной Доблести
ooo – Право Войны
ooo – Право Бескрайнего Мира

ЗАСЛУЖЕННОЕ БУДУЩЕЕ – o

ooo – Брось персонажа на смерть
ooo – Прими судьбу
ooo – Пробуди нечто ужасное
ooo – Создай наследника для игры
ooo – Заслуженное:

Когда ты отмечаешь третий круг опыта домена, сотри все отметки и получи новое право из этого домена, на свой выбор.

В конце встречи:
В конце встречи отметь 2 опыта.

Первый выбирает МЦ, поэтому спроси МЦ, какой домен отметить.

Второй выбирают другие игроки, так что спроси у них, какой домен отметить. Они должны прийти к согласию. Если они не могут прийти к согласию или любой из них не соглашается, вместо них выбирает МЦ.

Будь готов ответить на вопросы других игроков и МЦ о твоих целях, амбициях, тайных планах и переживаниях во время этой встречи.

Другие игроки не могут выбирать отметку в доменах заслуженного будущего, пока ты или МЦ не объявит его открытым.

Графу "Заслуженное" заполняет МЦ.

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ДОМ

На обороте...

ИМЯ ______________________________

ПРИДВОРНЫЙ МАГ

Астролог, некромант,
Ученый, мудрец,
Дрожащий пред Богом.

Чтобы создать персонажа:

- *Выбери людей.*
- *Выбери имя.*
- *Ты мужчина, женщина или нечто иное?*
- *Ты типичный представитель своих людей или нет?*
- *Выбери характеристики: +2 Жутко, +1, +1, 0, -1.*
- *Выбери 4 права.*
- *Выбери дом и вещи*

ТВОИ ЛЮДИ ______________

Но опиши себя…

ПРАВА

○ - У тебя есть право **воззвать к богу или богам твоих людей**, хотя ты и далеко от них. Когда ты это делаешь, считай что отдаешь себя иному миру, но действуй Храбро, а не Жутко.

○ - Когда ты **встречаешь нечто неестественное**, у тебя есть право действовать Осторожно. **На 10+** задай МЦ 2 из следующих вопросов. **На 7-9** задай 1.

- *Это нечто от старых традиций, новых традиций или неизвестных мне традиций?*
- *Что за существо сделало эту вещь или она своя собственная?*
- *Чего эта вещь жаждет или чем она утолила себя?*
- *Во что бы эта вещь превратила мир, если бы только могла?*

При провале задай 1 вопрос, но оно может задать вопрос в ответ, из этого списка или из своего собственного. Отвечай правдиво.

○ - Ты **знаешь** арабский/греческий/иврит/латынь/персидский (обведи 1, 2 или 3). У тебя есть право владеть книгами и читать их, включая религиозные, юридические, исторические и административные трактаты, а также вести переписку, более сложную, чем обычный обмен записками и посланиями.

○ - У тебя есть право **отдыхать от всех трудов** и забот в один день из каждых семи.

○ - У тебя есть право **искать правды** в любой трудной ситуации, без помех с чьей либо стороны.

○ - У тебя есть право **покинуть земную жизнь** и отправиться в иные места. Когда ты решаешь так сделать, действуй Жутко. **На 10+** ты выбираешь, куда попадешь и сохраняешь там свой ум и силу. **На 7-9** ты выбираешь, куда попадешь, но при первом же провале броска в ином мире ты возвращаешься к земной жизни. **При провале** то, куда ты попадешь, выбирает МЦ.

○ - У тебя есть право **низвергать демонов** и беззаконных духов. Когда ты пытаешься это сделать, действуй Жутко. **На 10+** выбери 2 из следующего. **На 7-9** выбери 1.

- *Демон или дух должен назвать тебе свое имя.*
- *Демон или дух должен уйти.*
- *Демон или дух должен отныне оставить ____ в мире и покое.*
- *Демон или дух должен явить тебе свой образ.*

При провале демон или дух не подчиняется тебе и это так и будет, пока ты каким-то образом не обретешь над ним власть.

○ - Когда ты **шепчешь призракам**, духам или другим существам из иного мира, у тебя есть право убедить их, но действуя Жутко, а не Добро.

ОПЫТ

○○○ – Твое собственное право
○○○ – Право Самой Земли
○○○ – Право Нового Дворянства
○○○ – Право Древних Традиций
○○○ – Право Иного Мира
○○○ – Право Личной Доблести
○○○ – Право Войны
○○○ – Право Бескрайнего Мира

ЗАСЛУЖЕННОЕ БУДУЩЕЕ – ○

○○○ – Брось персонажа на смерть
○○○ – Прими судьбу
○○○ – Пробуди нечто ужасное
○○○ – Создай наследника для игры
○○○ – Заслуженное:

Когда ты отмечаешь третий круг опыта домена, сотри все отметки и получи новое право из этого домена, на свой выбор.

В конце встречи:
В конце встречи отметь 2 опыта.

Первый выбирает МЦ, поэтому спроси МЦ, какой домен отметить.

Второй выбирают другие игроки, так что спроси у них, какой домен отметить. Они должны прийти к согласию. Если они не могут прийти к согласию или любой из них не соглашается, вместо них выбирает МЦ.

Будь готов ответить на вопросы других игроков и МЦ о твоих целях, амбициях, тайных планах и переживаниях во время этой встречи.

Другие игроки не могут выбирать отметку в доменах заслуженного будущего, пока ты или МЦ не объявит его открытым.

Графу "Заслуженное" заполняет МЦ.

ХРАБРО

Перейти к действиям
Собрать воинов

ДОБРО

Убедить
○○○

СИЛЬНО

Вступить в поединок
Тяжкий труд

ОСТОРОЖНО

Оценить человека
Оценить ситуацию

ЖУТКО

Совет с иным миром

Призвать на помощь
Отказано в праве

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я доживу до 100 лет.
Я умру в преклонном возрасте.
У меня еще есть дела перед смертью.
Я это переживу.
Я увижу еще один рассвет.
Я еще дышу.

ВЕЩИ

Одежда:

Чаша:
Нож:
Доспехи:
Шлем:
Щит:
Оружие:

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ДОМ

На обороте…

ИМЯ ______________________________

ТВОИ ЛЮДИ ______________

Но опиши себя...

ХРАБРО

Перейти к действиям
Собрать воинов

ДОБРО

Убедить
ооо

СИЛЬНО

Вступить в поединок
Тяжкий труд

ОСТОРОЖНО

Оценить человека
Оценить ситуацию

ЖУТКО

Совет с иным миром

ПРАВА

Призвать на помощь
Отказано в праве

ВСТРЕЧА СО СМЕРТЬЮ

Я доживу до 100 лет.
Я умру в преклонном возрасте.
У меня еще есть дела перед смертью.
Я это переживу.
Я увижу еще один рассвет.
Я еще дышу.

ВЕЩИ

Одежда:

Чаша:
Нож:
Доспехи:
Шлем:
Щит:
Оружие:

ОПЫТ

ооо – Твое собственное право
ооо – Право Самой Земли
ооо – Право Нового Дворянства
ооо – Право Древних Традиций
ооо – Право Иного Мира
ооо – Право Личной Доблести
ооо – Право Войны
ооо – Право Бескрайнего Мира

ЗАСЛУЖЕННОЕ БУДУЩЕЕ – о

ооо – Брось персонажа на смерть
ооо – Прими судьбу
ооо – Пробуди нечто ужасное
ооо – Создай наследника для игры
ооо – Заслуженное:

Когда ты отмечаешь третий круг опыта домена, сотри все отметки и получи новое право из этого домена, на свой выбор.

В конце встречи:
В конце встречи отметь 2 опыта.

Первый выбирает МЦ, поэтому спроси МЦ, какой домен отметить.

Второй выбирают другие игроки, так что спроси у них, какой домен отметить. Они должны прийти к согласию. Если они не могут прийти к согласию или любой из них не соглашается, вместо них выбирает МЦ.

Будь готов ответить на вопросы других игроков и МЦ о твоих целях, амбициях, тайных планах и переживаниях во время этой встречи.

Другие игроки не могут выбирать отметку в доменах заслуженного будущего, пока ты или МЦ не объявит его открытым.

Графу "Заслуженное" заполняет МЦ.

УРОН ☐ БРОНЯ ☐

ДОМ

На обороте...

Дом и вещи

Дом

Для своего дома выбери 1:

- ◯ *Ты глава своего дома.*
- ◯ *Ты принадлежишь к своему дому.*
- ◯ *У тебя почетное место в чужом доме.*
- ◯ *У тебя скромное место в чужом доме.*

И у этого дома есть (выбери 1-6):

- ◯ *Арендаторы*
- ◯ *Библиотека*
- ◯ *Большой зал*
- ◯ *Вассалы*
- ◯ *Виноградники*
- ◯ *Доверенный советник*
- ◯ *Древние претензии*
- ◯ *Иностранные союзники*
- ◯ *Казна*
- ◯ *Корабль*
- ◯ *Крепостные*
- ◯ *Крупный скот*
- ◯ *Кухня, кладовая и погреб*
- ◯ *Леса*
- ◯ *Лошади и стойла*
- ◯ *Много поколений*
- ◯ *Молочное хозяйство*
- ◯ *Мост*
- ◯ *Новое богатство*
- ◯ *Овцы*
- ◯ *Озеро*
- ◯ *Оружейная*
- ◯ *Отличная мебель*
- ◯ *Охотничьи угодья*
- ◯ *Пастбища*
- ◯ *Пахотные земли*
- ◯ *Поместья*
- ◯ *Преданность*
- ◯ *Профессиональные воины*
- ◯ *Рабы*
- ◯ *Река*
- ◯ *Ремесло ______*
- ◯ *Репутация*
- ◯ *Руины*
- ◯ *Сады*
- ◯ *Святое место*
- ◯ *Слуги*
- ◯ *Торговые связи*
- ◯ *Укрепления*
- ◯ *Часовня*

- ◯ *Амбиции*
- ◯ *Брошенные земли*
- ◯ *Враги*
- ◯ *Давний позор*
- ◯ *Долги*
- ◯ *Отвратительные тайны*
- ◯ *Слишком много иждивенцев*
- ◯ *Соперники*
- ◯ *Тяжелые обязанности*

Личные вещи

Одежда: накидка, плащ, рубаха, капюшон, юбка, штаны, туника.

Заметная: прекрасная, двухцветная, окровавленная, ярко-голубая, ярко-красная, парчовая, клетчатая, златотканая, хлопковая, темно-синяя, темно-зеленая, темно-красная, стеганная, крашеная кожа, вышитая, горностай, лисий мех, узорчатая, пурпурная, шелковая, полосатая, резьба по коже, абсолютно черная, бархатная, сочно-зеленая, муаровый шелк, белая, волчья шкура.

Простая: коричневая, грубый лен, оленья кожа, линялая, тонкий лен, тонкая шерсть, "в елочку", серая, многослойная, кожаная, светло-синяя, светло-красная, светло-зеленая, многократно штопанная, в грязи, кроличий мех, сыромятная, грубая шерсть, салатово-зеленая, крепкая, выгоревшая, ветхая, поношенная, желтая.

Аксессуары: пояс, сапоги, шапка, перчатки, шляпа, кошелек, туфли. Шитый бисером, грубый, из оленьей кожи, крашенный, вышитый, украшенный перьями, тонкой работы, отороченный мехом, из шкуры, самоцветный, плетеный, кожаный, узорчатый, простой, сыромятный, крепкий, толстый, резной, теплый, поношенный, шерстяной.

Украшения: запястье, четки, браслет, пряжка, венец, фибула, ошейник, расческа, серьга, перстень, заколка, подвеска, кольцо в нос, ожерелье. Янтарное, древнее, из рога, из кости, латунное, бронзовое, медное, гравированное, резное, украшенное перьями, фигурное, золотое, кованное, из рога, железное, самоцветное, полированное, серебряное, каменное, оловянное, деревянное.

Твоя чаша: бронзовая, глиняная, из рога, свинцовая, кожаная, оловянная, деревянная. Резная, грубая, гравированная, фигурная, самоцветная, простая, обычная.

Твой нож: бронзовый, кремневый, железный. С рукояткой из рога, большой, с рукояткой из кости, сломанный, с рукояткой обернутой шнуром, изогнутый, тупой, резной, с золоченой рукояткой, крючковатый, самоцветный, с рукояткой обернутой кожей, зазубренный, полированный, ржавый, в форме серпа, с серебряной рукояткой, простой, с рукояткой обвитой проволокой, с деревянной рукояткой, стертый.

Или как выберешь.

Оружие и доспехи

Без оружия и доспехов ты наносишь 0 Урона и у тебя 0 Брони.

Если захочешь, в числе твоих вещей может быть воинское снаряжение. Что в него входит, зависит от обстоятельств.

Если ты богат:

- *Кинжал (2 Урона), меч (3 Урона), кольчуга (+1 Брони), железный шлем (+1 Брони), круглый щит (+1 Брони, +1 Урона).*

Если ты беден, замени кое-что. Чем беднее, тем больше заменяй:

- *Вместо кинжала, топорик (2 Урона), нож (2 Урона) или камень (2 Урона).*
- *Вместо меча, топор (3 Урона), дубина (3 Урона), посох (3 Урона) или копье (3 Урона).*
- *Вместо кольчуги, кожаные доспехи (+1 Брони) или без доспехов.*
- *Вместо железного шлема, кожаный шлем (+1 Брони) или без шлема.*

Если ты профессиональный солдат, добавь оружия. Добавь одно или два:

- *Топор (3 Урона), лук и стрелы (4 Урона на расстоянии), арбалет и болты (4 Урона на расстоянии), молот (3 Урона), копье (3 Урона).*

Если хочешь, можешь:

- *В качестве доспехов взять кирасу (+1 Брони) или чешуйчатые доспехи (+1 Брони).*

Делая это, ты показываешь связь со старым имперским легионом, что делает тебя либо потомком легионеров, либо потомком тех, кто их убивал.

(Здесь будет краткое разъяснение.)

ПРАВИЛА ЧАР

Ты можешь творить любые чары, когда захочешь. Сотворение чар требует непрерывного периода времени, а также ты должен выбрать и принести определенное количество жертв, что может потребовать дополнительного времени.

Для большинства чар:

- *Если ты приносишь 2 жертвы, эффект длится всего несколько минут.*
- *Если ты приносишь 3 жертвы, эффект длится до следующего заката или рассвета.*
- *Если ты приносишь 4 жертвы, эффект длится до следующего полнолуния, новолуния или святого дня.*
- *Если ты приносишь 5 жертв, эффект длится пока ты не умрешь или пока цели больше не станет.*

Для всех чар:

- *Если ты приносишь 1 дополнительную жертву, ты можешь расширить эффект на вторую цель.*
- *Если ты приносишь 2 дополнительных жертвы, ты можешь расширить эффект примерно на дюжину целей.*

Для всех чар:

- *Если ты приносишь 1 дополнительную жертву, ты можешь "подвесить" чары, чтобы они сработали по твоему слову или при каких-то заданных обстоятельствах. Опиши обстоятельства МЦ и ответь на вопросы, которые могут у него возникнуть.*

Взаимодействие этих дополнительных эффектов чар иногда может быть сложным или неясным. В таких случаях спроси МЦ, чего можно ожидать и следуй его суждениям.

ЖЕРТВЫ

- Связать цель с чарами клятвами твоим богам.
- Молить о прощении Ивовую Каргу, хотя Она не знает, что такое прощение.
- Отдать меру добра костру, реке, яме, болоту или морю.
- Отдать жизнь костру, реке, яме, болоту или морю.
- Дважды проведи цель через огонь и дважды через воду.
- Твори эти чары в святыне своих богов.
- Освободи кого-нибудь от принесенной тебе клятвы.
- Ритуально нанеси 1 Урон добровольцу.
- Проведи остаток сезона, творя эти чары.
- Возьми меру крови у каждого из присутствующих и чем больше будет крови, тем лучше.

ЧАРЫ

Птичья речь: зачаруй человека. Он может говорить с птицами и понимать их ответы. Если хочешь, можешь строить с ними планы, убеждать их и т.д.

Жажда крови: зачаруй оружие человека. Оно наносит +1 Урон.

Ясность зрения: зачаруй глаза человека. Когда он изучает местность, он может задать один дополнительный вопрос, который может быть не ограничен тем, что можно заметить с помощью естественных чувств.

Огонь: зачаруй любой предмет. Он горит яростным, жарким, ярким огнем. Если предмет горючий, он загорается и горит, пока не сгорит полностью. Если не горючий, он не сгорает и горит, пока действие чар не закончится.

Исцеление: зачаруй человека. Он исцеляет 1 или 2 Урона. Это исцеление постоянно; урон не вернется, когда действие чар закончится.

- *Если ты приносишь 3 жертвы, он исцеляет 1 Урон.*
- *Если ты приносишь 4 жертвы, он исцеляет 2 Урона.*

Любовь: зачаруй персонажа МЦ. Он полюбит того, кого ты скажешь, страстно, преданно и забыв обо всех остальных.

Некромантия (I): призови призрак того, кто умер в этом месте. Он должен ответить на твои вопросы. Сколько бы жертв ты не принес, он не выживет на солнце.

Некромантия (II): зачаруй кого-нибудь. Дай им новую строчку Урона, под всеми остальными. Для персонажей игроков: "Хотя я умер, я живу". Для персонажей МЦ: "Хотя он мертв, он жив и сражается". Никакое смертное оружие не может нанести урон, который ее вычеркнет.

Защита: благослови одежду человека. Она считается как +1 Брони, в дополнение к любым другим доспехам, которые он носит.

Ритуалы Ивовой Карги: посвяти себя служению Ивовой Карге, Пожирательнице Грязи, Спящей Ведьме. Спроси у МЦ, какие она дарует чары.

Призыв: призови существо из иного мира и дай ему задание. Оно не может вернуться домой, пока его не исполнит.

Изменение и сплетение: зачаруй предмет. Скажи МЦ, что ты хочешь, чтобы эти чары делали. МЦ скажет сколько надо принести жертв и может сказать, каких конкретно.

Волчьи чары: см. журнал *Worlds Without Masters*, часть 1, выпуск 2.